

# Titre du document

## 1 — 3 : Première catégorie

### 1 Première section

**Item name** Nulla quis laborum occaecat ad consectetur ad cillum culpa incididunt minim enim ipsum laboris laboris. Adipisicing mollit mollit commodo aliqua adipisicing eiusmod cillum dolor. Culpa nulla cillum laborum duis labore veniam non veniam duis officia dolore dolor. Magna proident velit dolore officia cupidatat fugiat culpa qui fugiat sint. Excepteur qui amet Lorem esse consectetur culpa adipisicing amet. Deserunt fugiat quis anim fugiat laboris mollit ipsum ad adipisicing sunt proident ea in do. Eu non reprehenderit deserunt qui irure duis adipisicing culpa sint est.

### 2 Deuxième section

**Item name** Irure tempor do adipisicing amet duis qui. Ipsum irure ut non velit deserunt cupidatat veniam. Aliqua pariatur enim voluptate deserunt non occaecat occaecat commodo exercitation. Cillum aliquip nulla cillum laboris id pariatur culpa elit.

### 3 Troisième section

**Item name** Lorem deserunt do officia ad ullamco ex eiusmod duis ex officia aliquip exercitation culpa quis. Fugiat mollit incididunt occaecat eu deserunt et voluptate incididunt pariatur. Id velit velit dolor irure magna adipisicing irure laboris est ea sunt. Excepteur nisi quis culpa pariatur veniam esse commodo minim eu ipsum quis. Ipsum labore nulla incididunt sint. Ad enim fugiat sint amet sit pariatur est incididunt ut proident velit. Est voluptate duis amet do.

## 4 — 9 : Deuxième catégorie

### 1 — 3 : Culturel

1. Cupidatat culpa irure ea aute.
2. Sit culpa proident consectetur adipisicing qui laboris eiusmod aliquip sunt aliquip adipisicing sunt.
3. Et laborum commodo sit esse exercitation ea non.

### 4 — 6 : Force







4. Cupidatat culpa irure ea aute.
5. Sit culpa proident consectetur adipisicing qui laboris eiusmod aliquip sunt aliquip adipisicing sunt.
6. Et laborum commodo sit esse exercitation ea non.

## Éléments

## Genre

- Icône homme : ♂
- Icône femme : ♀

## Dés





- Dé d'infortune : 
- Dé de fortune : 
- Dé d'aptitude : 
- Dé de difficulté : 
- Dé de défi : 
- Dé de maîtrise : 

## Résultats

- Avantage : 
- Désastre : 
- Échec : 
- Menace : 
- Succès : 
- Triomphe : 

# Tableaux

## Tableau toute largeur

D100	Type d'obligation
01 – 08	<b>Addiction</b> : vous êtes soumis à une addiction (au choix du joueur sous couvert du MJ). Moins le personnage assouvit son addiction, plus celui-ci a du mal à se concentrer sur les tâches banales, ce qui se traduit le plus souvent par l'ajout de  à    aux tests de compétence.
09 – 16	<b>Trahison</b> : soit le personnage est victime d'une trahison soit c'est le traître lui-même.
17 – 24	<b>Chantage</b> : quelqu'un a découvert un de pires secrets du personnage.
25 – 32	<b>Prime</b> : pour une raison ou pour une autre la tête du personnage est mise à prix.
33 – 40	<b>Criminel</b> : le personnage à un passé criminel, ou a été accusé a tort d'un crime.
41 – 48	<b>Dette</b> : le personnage doit quelque chose à quelqu'un.
49 – 56	<b>Obligé</b> : le personnage est animé par un profond sens du devoir. A la différence du serment, le PJ entretient un lien légal ou rituel avec une organisation qui lui rend la vie impossible quand il se dérobe à ses engagements.
57 – 64	<b>Famille</b> : le personnage entretient des liens étroits avec sa famille, ce qui nécessite beaucoup de temps et d'attention.
65 – 72	<b>Faveur</b> : le personnage doit une grosse faveur, quoiqu'il en soit on lui demandera sûrement de rendre la pareille.
73 – 80	<b>Serment</b> : le personnage a fait une promesse qui dicte ses pensées et actions.
81 – 88	<b>Obsession</b> : le personnage à une obsession malsaine qui l'incommoder au quotidien.
89 – 96	<b>Responsabilité</b> : le personnage se sent particulièrement responsable d'une personne, d'un lieu ou d'une chose.
97 – 00	Tirez deux fois sur la table, L'obligation de départ est divisée en deux origines (le poids est aussi divisé en deux pour chaque Obligation)

## Tableau avec deux header

Prix de base au marché noir		
Statut de l'objet	Prix de vente	Prix d'achat
Légal	×2	×0,5
Payant	×3	×1,5
Restreint	×4	×2
Illégal	×5	×2,5

## Tableau spécial

	Pierre	Féodal	Industriel	Atomique	Informatio	Espace
<b>Low Tech</b> (2)						
<i>Offre</i>	M/3 300	H/3 135	H/3 135	M/3 300	B/3 465	B/3 465
<i>Demande</i>	H/3 465	TH/3 630	M/3 300	M/3 300	B/3 135	B/3 135
<b>Mid Tech</b> (1)						
<i>Offre</i>	-/-	-/-	M/5 400	H/5 130	H/5 130	M/5 400
<i>Demande</i>	TB/4 860	B/5 130	H/5 670	M/5 400	M/5 400	B/5 130
<b>High Tech</b> (0,5)						
<i>Offre</i>	-/-	-/-	-/-	-/-	M/6 000	H/5 700
<i>Demande</i>	TB/5 400	TB/5 400	M/6 000	H/6 300	M/6 000	B/5 700
<b>Métaux</b> (10)						
<i>Offre</i>	-/-	-/-	B/2 520	M/2 400	H/2 280	TH/2 160
<i>Demande</i>	B/2 280	M/2 400	TH/2 640	H/2 520	H/2 520	M/2 400
<b>Minéraux</b> (5)						
<i>Offre</i>	TB/1 650	B/1 575	B/1 575	M/1 500	M/1 500	M/1 500
<i>Demande</i>	TB/1 350	B/1 425	TH/1 650	H/1 575	M/1 500	B/1 425
<b>Luxe</b> (var)						
<i>Offre</i>	TB/110%	B/105%	B/105%	M/100%	H/95%	TH/90%
<i>Demande</i>	M/100%	M/100%	M/100%	M100%	M/100%	M/100%
<b>Nourriture</b> (0,5)						
<i>Offre</i>	B/1 890	M/1 800	H/1 710	M/1 800	B/1 890	M/1 800
<i>Demande</i>	H/1 890	M/1 800	M/1 800	M/1 800	M/1 800	B/1 710
<b>Médical</b> (0,5)						
<i>Offre</i>	TB/4 620	TB/4 620	B/4 410	M/4 200	H/3 990	H/3 990
<i>Demande</i>	M/4 200	H/4 410	H/4 410	M/4 200	M/4 200	B/3 990

## Tableaux centrés

Bonus	Coût
+ 5 XP de départ	Obligation + 5
+ 10 XP de départ	Obligation +10
+ 1.000 crédits de départ	Obligation + 5
+ 2.500 crédits de départ	Obligation +10

Négociation	
☙ ☙	−50%
☙	−20%
Pour chaque ✨ ou 🌀 restant	−5%
Pour chaque ▼ ou 🌀 restant	+5%
🌀	+50%
🌀 🌀	+100%

## Exemples de personnages

### Bothans



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 11 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Bothans commencent le jeu avec 1 rang en **Système D**. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de perso. Ils commencent également avec 1 rang de **Persuasion**.

## Droïdes



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 175 XP
- **Capacité spéciale** : les Droïdes ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas. La limitation d'implant est de 6. Une fois sa carrière choisie il gagne un rang dans 6 des 8 compétences de carrière (au lieu de 4), une fois sa spécialité choisie il gagne un rang dans 3 des 4 compétences de spécialités (au lieu de 2). **Inorganique** : les Droïdes étant inorganiques, les cuves bacta, stimpacks et tests de médecine sont inopérants. Ils récupèrent en se reposant. Autrement on peut s'en occuper avec des tests de mécanique, les trousses de mécanique s'utilisent comme les stimpacks. Pour plus de détails voir page 220. **Être mécanique** : les Droïdes ne peuvent pas être affectés par les pouvoirs de la Force qui influencent l'esprit, et ne peuvent non plus avoir de valeur de Force.